Эфир и Шестерни

БЫСТРЫЙ СТАРТ

мистический

авантюрный стимпанк



Мир «Эфира и Шестерней»

Мир перед поворотным моментом

Единый даровал людям планету с разнообразным климатом, с двумя обширными континентами и богатым природным миром. А люди беспощадно воевали друг с другом за право контролировать ее. В результате к середине XIX века от Пришествия Единого (по летоисчислению Великой Лиги) в ходе бесконечных войн, политических игрищ, кровавых революций и не менее кровавых контрреволюций сложились три доминирующих государственных образования.

Великая Лига объединила многочисленные королевства, графства, баронства, республики и вольные города запада. Поднебесное Царство, возглавляемое Бессмертным Царем, раскинулось на многие мили на востоке. Султанат занял стратегически важное для контроля над Черным континентом положение на юге. Россыпь квази-независимых государств разделяет Лигу и Царство, не давая вцепиться им друг другу в глотки. Труднопроходимые горы отделяют Царство от Султаната. Полное пиратов Внутреннее море затрудняет продвижение Лиги на юг.

Три великих государства заняли выжидательные позиции на внешнеполитической арене. Если бы два из них сошлись в открытой войне, то третье, сохранив силы, вышло бы в итоге победителем. Неприкрытый вызов сменился вежливым холодком дипломатических интриг и отдельными эксцессами с участием шпионов и наемных убийц.

Век эфира

В 1876 году ученый Великой Лиги, доктор Абрахам Фальтукато, представил на специальном заседании Мирового Научного Общества свое великолепное открытие, и мир изменился навсегда.

У многих мистических учений есть представления о пятой стихии. Доктор Фальтукато отыскал способ выделить ее. Легкая голубоватая дымка, добытая буквально из воздуха и названная эфиром, оказалась поразительным источником энергии и обладала множеством удивительных свойств. Усилиями Мирового Научного Общества и исследователей-энтузиастов в последующие годы были сконструированы и запущены в производство разнообразные механизмы, использующие эфир в сконцентрированном, жидком его варианте. Эфиропланы, эфиромобили, движимые эфиром автоматоны. Эфирные бомбы. Эфирометы.

Новый источник энергии дал новое направление развития военной мысли человечества. Обработка кирас и шлемов в охлажденном эфире укрепляла их так, что не всякая пуля пробивала их в упор. Начиненные эфиром снаряды проливали на землю всепроникающий огненный ливень. Баки с эфиром оживили проекты самоходных боевых машин, способных без усилий положить отряд рядовых пехотинцев. Отдельные энтузиасты, поддержанные ястребами войны, загорелись идеей создания полностью самостоятельных механических солдат.

Города всех государств ощетинились башнями эфироуловителей, собирающих бесценное вещество. Дыхание войны за плечом почувствовали все.

Сокрытая опасность

Но не только прогресс военной машины угрожает покою человечества. После череды пренеприятных случаев выяснилось, что пары недостаточно сжиженного эфира оказывают на человека мощное наркотическое воздействие. Уже в малых дозах они вызывают сильные галлюцинации. Большие же дозы, особенно принимаемые регулярно, напрямую трансформируют физиологию человека. Тела завзятых, беспробудных эфироманов менялись, становились больше, сильнее. Смертоноснее. Тех, кто не смог обрести контроль над своим проклятием и превратился в громадную звероподобную тварь, в народе прозвали извергами. Изверги не нуждались в обычной пище, предпочитая пожирать человечину. Многие бедняцкие кварталы, заброшенные уголки канализации, старые склады стали домом для небольших групп извергов, охотящихся на людей.

Те эфироманы, кто обладал большим самоконтролем и силой воли, мало изменились внешне. Вся трансформирующая сила эфира обратилась в них в способности, которые легенды и сказки назвали бы магическими. Повсеместно правители ищут таких людей, называемых эфиромантами, и ставят себе на службу. Многие скрываются и совершенствуют свои способности втайне, погружаясь в колдовское экспериментирование.

Характеристики

Каждый персонаж игрока обладает шестью Характеристиками, которые помогают определить его способности к чему-то во время игры.

Перед началом игры каждый игрок должен создать себе персонажа, в том числе, распределить значения Характеристик. Эти стартовые значения таковы: +2, +1, +1,+0, +0, -1. Поднимая уровень персонажа, игрок может повысить Характеристику, сделав соответствующий выбор в буклете.

Что означают Характеристики?

Когда персонаж поднимает тяжести, делает хук правой, вытаскивает из пропасти подхваченного товарища, он использует свою Мощь.

Когда персонаж уворачивается от выстрелов, балансирует на рассыпающемся мосту, обезвреживает ловушку в замке, это проявляется его Координация.

Когда персонаж целится из винтовки, изучает место преступления на предмет улик, прислушивается к разговору у дверной скважины, на исход влияет его Восприятие.

Когда персонаж чинит подручными средствами автоматона, вспоминает детали давнего прошлого, ищет информацию в университетской библиотеке, в деле его Интеллект.

Когда персонаж берет себя в руки, превозмогает действие дурманящих веществ, увещевает толпу, он проявляет свою Волю.

Когда персонаж торгуется за новый револьвер, договаривается об услуге со стороны полисмена, подсовывает взятку чиновнику, он испытывает свое Влияние.

Ход и бросок

В ЭШ то важное, что делает персонаж, называется его ходом. Не нужно делать ход ради обыденных вещей. Попытка убедить посетителя паба рассказать вам местные слухи не потребует хода. Попытка убедить держателя бандитского притона взять вас в грядущий налет на особняк бургомистра хода потребует.

Для того чтобы определить успешность хода персонажа, игрок, контролирующий его, должен бросить два шестигранных кубика, сложить выпавшие значения и прибавить требуемую Характеристику персонажа (что, например, формулируется как «бросьте +Восприятие»).

На 10+ персонаж в полной мере осуществил задуманное, это полный успех. На 7-9 что-то пошло не совсем так, чем-то пришлось пожертвовать, но в целом задумка удалась, это частичный успех. На 6- всё пошло катастрофически плохо, это провал; игрок отмечает для своего персонажа единицу Опыта, а Мастер делает свой, мастерский ход.

Мастер, ориентируясь на течение истории, может добавлять бонусы или штрафы к броску игрока. Также подобные модификаторы могут добавлять ходы игроков или использованные персонажем предметы снаряжения. Учтите, что после применения всех модификаторов конечный результат, прибавляемый к сумме значений на кубиках, не может быть меньше -1 и больше +4. Даже у самого подготовленного профессионала есть шанс ошибиться, и даже самым легкомысленным новичкам иногда везет.

Создание персонажа игрока

Перед тем, как начать игру в ЭШ, игроки должны создать своих персонажей - тех, о ком будет история, своих альтер-эго. Для этого им нужно сделать несколько шагов:

1. Выбрать буклет персонажа.

Правила ЭШ предлагают на выбор десять буклетов. Игроки должны создать персонажей разных буклетов, а Мастеру следует разрешить возникающие споры.

Персонажи в одном предложении:

Джентльмен - носитель романтики старины, аристократ по рождению и по духу

Пройдоха - циничный ловчила, живущий в тенях и берущийся за любое дело

Эфиромант - вдохновенный исследователь паров эфира, не боящийся применять свой дар

Искаженный - застывший на краю пропасти охотник до человеческой крови

Инженер - гений, проверяющий работу своих изобретений на практике

Пробудившийся - метущаяся душа, очнувшаяся в искусственном теле автоматона

Военврач - профессионал, спасающий жизни посреди самого пекла

Ветеран - прошедший ад солдат, принесший домой шрамы и кошмарные сны

Исследователь - любитель загадок и тайн, готовый рискнуть всем ради ответа

Проповедник - праведный носитель истины среди непросвещенных

2. Задать начальную позицию.

После взятия буклета игрок должен его внимательно изучить. Особое внимание он должен обратить на разделы Прошлое, Снаряжение, Стартовые ходы, Немезида - их содержание определяет то, с чем персонаж войдет в историю. В них зачастую нужно будет выбрать один из вариантов - сделайте это сейчас.

Раздел Сложные ходы также достоин изучения, хотя бы ради того, чтобы понять, в чем будет хорош опытный персонаж.

3. Задать характеристики.

После знакомства с буклетом и совершением необходимых выборов игрок должен распределить значения Характеристик: +2, +1, +1,+0, +0, -1.

Также он должен посчитать необходимые производные - Урон кулака и Грузоподъемность. Урон кулака зависит от Мощи персонажа. Если Мощь равна -1/+0, то Урон равен 0, если +1/+2 - то 1, если +3 - то 2.

Количество ячеек Грузоподъемности равно 4+Мощь +Координация персонажа.

4. Завязать отношения с соратниками.

Теперь игроки должны вместе заполнить пропуски в разделе Узы, вписав в них имена персонажей своих товарищей по игре.

На старте в буклете 4 Узы. Игрок волен заполнять пропуски именами персонажей других игроков в любом соотношении, но имя одного персонажа не может быть задействовано в Узах более 3 раз. Если технически невозможно заполнить все Узы (игроков всего двое), оставьте пропуски.

5. Рассказать о себе.

Персонаж готов - но это только игромеханическая его сторона. Основываясь на сделанных выборах и на собственном видении, игрок должен описать внешность персонажа, рассказать что-то о его прошлом, устремлениях, страхах. Почему персонаж держится этой группы? Может, рассчитывает на ее помощь в борьбе с Немезидой?

Снаряжение, припасы и услуги

Мир ЭШ предполагает существование нескольких валют, чековых книжек и сложные финансовые отношения. Но повествование рассказывает не об экономике, а о мистике, авантюризме и стимпанке. Поэтому экономическая составляющая игровой механики упрощена. Разномастная наличность и банковские счета объединены в единый параметр Благосостояние.

Как правило, нет нужды конкретизировать, в каком виде персонажи хранят свои сбережения. Только если из этого может выйти интересная деталь или сюжетный поворот (в дебрях Черного континента не принимают банковские чеки, а деньги «неправильной национальности» могут выдать шпиона).

Благосостояние выражается числом от 0 до 5. Начальное Благосостояние персонажей определяется их буклетами, но в ходе истории может меняться в ту или иную сторону:

Благосостояние 0 – персонаж просто-напросто нищ. Ему нечем заплатить за ужин и кров, так что есть ему крыс и спать в подворотне.

Благосостояние 1 – персонаж пристойно беден. Во всяком случае, бездомные ему завидуют.

Благосостояние 2 – персонаж крепко стоит на ногах. Он спит на настоящей постели и каждый день плотно ест.

Благосостояние 3 – персонаж живет в достатке. Время от времени он может купить что-то за пределами сугубо витальных потребностей.

Благосостояние 4 – персонаж зажиточен. Ему по карману роскошные вещи.

Благосостояние 5 – персонаж богат. Фраза «слишком дорого для меня» почти не вылетает из его уст.

Поддержание существования на адекватном Благосостоянию или худшем уровне не стоит персонажу ничего. Помните, что от вашего выбора того, как будет жить персонаж, зависит реакция мира - не все поймут, если джентльмен благородных кровей будет ютиться в подвале. Персонажи начинают игру с подходящим им домом/убежищем, если иного не требует история.

Благосостояние может увеличиваться за счет выполняемой работы, успешных авантюр или влияния повествования. Как вариант, игроки могут увеличи-

вать свое текущее Благосостояние до его начального уровня (если оно меньше, конечно) каждую внутри-повествовательную неделю. Уменьшается Благосостояние из-за влияния повествования, но чаще - из-за дополнительных покупок.

У предметов снаряжения и услуг, которые могут вам пригодиться в очередном приключении, есть цена, выраженная в единицах Благосостояния. Она записывается следующим образом:

Цена (X)

Это означает, что для покупки предмета или услуги игрок должен иметь текущее Благосостояние как минимум равное X. При приобретении предмета или услуги игрок должен взять X кубиков и бросить их. Если хотя бы на одном кубике выпало больше текущего значения Благосостояния игрока, он уменьшает это значение на 1. Если текущее Благосостояние превышает Цену предмета или услуги на 2 и более единицы, игрок бросает на 1 кубик меньше.

То есть, например, если игрок с текущим Благосостоянием 5 хочет приобрести дубинку (Цена 1), ему не надо кидать кубиков вовсе. Если он хочет приобрести нож (Цена 2), он бросает только 1 кубик, и, если выпадет 6, уменьшает свое текущее Благосостояние до 4.

Продажа предметов проходит следующим образом. Из Цены предмета вычитается 1, и дополнительно 1, если текущее Благосостояние превышает Цену предмета на 2 и более единицы. Бросается столько кубиков. Если наибольшее из выпавших чисел превышает

текущее Благосостояние игрока, то он повышает его на 1, максимум до 5. Некоторые предметы, особенно Экзотические, сбыть с рук будет сложно, и потребуется сперва найти покупателя, но в их случае при продаже бросается на 1 кубик больше.

Например, игрок с текущим Благосостоянием 4 решил продать Саблю (Цена 3). Он бросает 2 кубика, и, если хотя бы на одном выпадет 5 или 6, повысит свое текущее Благосостояние до 5.

Далее вы найдете сводные таблицы различных предметов, их параметры и свойства, а также описания, где это необходимо. Также вы найдете таблицу с ценами на предметы и услуги.

Не стесняйтесь обсуждать с Мастером собственные идеи по поводу введения в игру новых предметов и услуг. Мастер волен накладывать ограничения на возможность купить тот или иной предмет, изменить Цену.

Оружие ближнего боя	Урон	Свойства	Вес
Кулак	См. Свойства	Близко; Урон кулака зависит от Мощи персонажа. Если Мощь равна -1/+0, то Урон равен 0, если +1/+2 – то 1, если +3 – то 2.	0
Импровизированое оружие	1	Близко; Ненадежное	1

Нож	1	Близко; Пробивание 1; Точное	0
Дубинка	2	Близко; Ненадежное; Сокрушительное	1
Сабля	3	Близко; Пробивание 1	1
Шпага	3	Близко; Пробивание 1; Точное	1
Палаш	3	Близко; Пробивание 1; Сокрушительное	2
Кастет	См. Свойства	Близко; Добавляет +1 к Урону Кулака персонажа.	0

Оружие дальнего боя	Урон	Свойства	Вес
Пистолет	2	Близко; Рядом; Боезапас 1; Пробивание 1	1
Револьвер	3	Близко; Рядом; Боезапас 5; Экзотическое (Военное); Пробивание 1	1
Ружье	3	Рядом; Далеко; Боезапас 2; В две руки; Пробивание 2	3
Дробовик	3	Близко; Рядом; Боезапас 2; В две руки; Пробивание 2; Сокрушительное; Разлет	3
Винтовка	3	Рядом; Далеко; Боезапас 5; В две руки; Экзотическое (Военное); Пробивание 2	3

Защитное снаряжение	Броня	Свойства	Вес
Хорошая кожаная куртка, одежда с металлическими вставками	1		1
Кираса и каска, армейское снаряжение	2	Экзотическое (Военное)	2
Боевой доспех штурмовика	3	Неповоротливое; Экзотическое (Военное)	3

Прочие предметы:

Боеприпасы (на три использования; Вес 0) - используйте, чтобы восстановить Боезапас оружия дальнего боя. Не работает с Эфирным оружием.

Защитный амулет (Вес 0) - если по носителю бьют не Эфирным оружием, он получает Броню 1, на которую не действует Пробивание.

Медикаменты (на три использования; Вес 1) - используйте, чтобы очистить 1 ячейку Здоровья персонажу без серьезных ран.

Набор взломщика (на три использования; Экзотическое (Нелегальное), Вес 1) - используйте, чтобы выбрать дополнительный пункт на ход Вскрыть.

Набор гримера (на три использования; Вес 1) - используйте, чтобы изменить внешность.

Одежда приличная (Вес 1) - повседневная одежда обычного гражданина.

Одежда ношеная (Вес 1) - обноски и рванина бедного гражданина.

Пузырек эфира (на одно использование; Экзотическое (Нелегальное, Эфирное); Вес 0) - используйте, чтобы игнорировать имеющиеся у персонажа или получаемые Травмы в течении внутри-повествовательного часа. Вызывает головокружение, галлюцинации, привыкание, изменения.

Рюкзак путешественника (на пять использований; Вес 3) - используйте, чтобы достать из рюкзака что-то полезное в пути и при этом достаточно распространенное, вроде блокнота, альпинистской кошки и тому подобного. Если вы хотите достать из рюкзака менее распространенную вещь - наручники, склянку со снотворным, похожие предметы - обсудите это с Мастером. Вероятно, вам будет достаточно потратить два использования, или Мастер предложит альтернативный вариант. Всё, что вы достали, хранится в рюкзаке и не дает в нем лишний Вес.

Свойства:

Близко - оружие можно использовать для атаки противника на расстоянии вытянутой руки, когда ясно видно глаза врага.

Боезапас X - максимальный боезапас оружия, который можно потратить до того, как оружия придется перезаряжать.

Броня X - уменьшает Урон, полученный владельцем, на X. Применяется после Пробивания, максимум можно уменьшить Урон до 0. Если Броню дают вам разные источники, используйте наибольший показатель (после учета Пробивания).

В две руки - оружие занимает при использовании две руки.

Вес X - предмет занимает X ячеек Грузоподъемности.

Далеко - оружие можно использовать для атаки противника на расстоянии десятков метров, когда ясно видно фигуру.

Ненадежное - броски «6» на ход Нанести урон не позволяют кидать дополнительные кубики

Неповоротливое - если персонаж снаряжен этим предметом, он получает штраф -1 ко всем броскам на Координацию.

Пробивание X - вычтите X из Брони цели. Максимум можно уменьшить Броню до 0.

Разлет - Урон от атаки оружия получает не только цель, но и все поблизости от нее. Бросьте кубики Урона один раз, но Броню вычитайте для каждого пострадавшего отдельно.

Рядом - оружие можно использовать для атаки противника на расстоянии в несколько метров, когда ясно видно лицо.

Сокрушительное - последствия удачных атак оружием разрушительны, что-то рвется, рассыпается, ломается.

Точное - при использовании оружия на ход Дать жару! можно бросать +Координация, а не +Мощь.

Урон X - сколько кубиков нужно кидать во время хода Нанести урон, использующего это оружие

Экзотическое (Военное) - если персонаж не обладает связями или положением в военных кругах, он не может свободно купить этот предмет.

Экзотическое (Нелегальное) - если персонаж не обладает связями или положением в криминальных кругах, он не может свободно купить этот предмет.

Предмет	Цена
Кулак	0
Импровизированное оружие	1
Нож	2
Дубинка	1
Сабля	3
Шпага	4
Палаш	4
Кастет	2

Пистолет	3
Револьвер	4
Ружье	3
Дробовик	4
Винтовка	4
Хорошая кожаная куртка, одежда с металлическими вставками	2
Кираса и каска, армейское снаряжение	4
Боевой доспех штурмовика	5
Боеприпасы	2
Защитный амулет	3
Медикаменты	3
Набор взломщика	4
Набор гримера	3
Одежда приличная	2
Одежда ношеная	1
Пузырек эфира	4
Рюкзак путешественника	3

Противники

Встреченные персонажами игроков персонажи Мастера могут быть как союзниками или простыми статистами, так и противниками. Естественно, если пальнуть в статиста из револьвера или просто наговорить ему лишнего, он имеет все шансы стать противником. Так что в данном разделе представлена информация, используемая в первую очередь для боевых столкновений с часто (и не очень) встречающимися обитателями мира игры.

Для каждого противника прописаны, помимо небольшого описания, кто это, собственно, такие, следующие параметры:

Атака - отражает опасность противника в бою. Обладает Уроном и Свойствами.

Защита - используемые доспехи или их элементы. Обладает Броней и Свойствами.

Здоровье - показатель стойкости жизнеспособности. Аналогично таковому у персонажей игроков.

Ходы - какие-то шаблоны поведения, к которым склонен противник. Используются, в основном, Мастером.

Цели - чего добивается противник. Вероятно, если персонажи игроков не будут мешать ему добиваться целей, то схватки не будет.

Бандит

В трущобах, где жизнь стоит дешево, всегда найдутся крепкие молодчики, готовые поживиться за счет других. Они сбиваются в банды и держат в страхе всю округу, собирая деньги «за защиту». Иногда они грабят заблудившегося богатея или вылезают в приличные районы, чтобы взять что-нибудь там. Тогда за ними приходит полиция.

Атака - Урон 2; Близко; Рядом; Пробивание 1; Ненадежное.

Защита - Броня 1

Здоровье - 3.

Ходы - Навалиться толпой; Сунуть взятку; Нарушить слово.

Цели - Поднять легкие деньги; Окружить себя роскошью.

Громила

Пусть эфир и изменил мир, чистая физическая сила до сих пор внушает инстинктивное почтение. Хук с правой, сбивающий с ног, да крепкая черепушка, чтобы удары переносила - вот и всё, что нужно, чтобы стать вышибалой, чемпионом подпольных боев или ударной силой какой-нибудь банды.

Атака - Урон 3; Близко; Пробивание 1; Сокрушительное.

Защита - Броня 1.

Здоровье - 4.

Ходы - Продемонстрировать физическую силу; Раскидать нескольких противников.

Цели - Быть самым крутым.

Оккультист

Эфир скрывает нечто большее, чем энергию, да-да. Вдохните пар и прислушайтесь. Голоса, голоса в голове! Шепчут, манят, обещают. Но… тишина. Нужно больше эфирного пара! За работу, братья, добудем его! Эфир сделает нас свободными!

Атака - Урон 2; Близко; Рядом; Эфирное.

Защита - Броня 0; Укрепленное.

Здоровье - 3.

Ходы - Призвать непонятную силу; Созвать собратьев.

Цели - Практиковать тайные учения; Получить мистическое покровительство.

Колдун

Эфир в моих венах. Эфир в моих мыслях. Я направляю эфир, и он повинуется. Мои ученики благоговейно взирают на то, как я жестом заставляю взлететь стол, зажигаю щелчком пальцев камин, взмахом руки выворачиваю наизнанку провинившегося слугу. И я знаю, что это не предел. Так говорит эфир.

Атака - Урон 3; Близко; Рядом; Пробивание 1; Разлет; Эфирное.

Защита - Броня 1; Укрепленное.

Здоровье - 4.

Ходы - Продемонстрировать мистическое могущество; Прикрыться учеником.

Цели - Совершенствовать личную силу; Не попасться властям.

Восставший

Никто не знает точно, отчего на городских кладбищах встают мертвецы. Но факт остается фактом - свежие покойники регулярно выбираются из гробов и начинают бродить по улицам. Обычно их видят там, где они часто бывали при жизни. Лучше не попадаться им на глаза: даже голыми руками мертвец способен размозжить череп. Обратитесь к властям.

Атака - Урон 3; Близко; Сокрушительное; Ненадежное.

Защита - Броня 1.

Здоровье - 5.

Ходы - Прийти к случайно вспомнившемуся месту; Броситься на случайную жертву.

Цели - Убивать.

Наставления Мастеру

Не против игроков, а вместе с ними

Мастер - это особый игрок, отыгрывающий не отдельного персонажа, но целый мир, со всеми его обитателями. Без него не будет полноценной истории. Но Мастеру стоит помнить, что истории не получится и без героев. Не надо давить на игроков, заставляя следовать намеченному Мастером плану.

Придумайте, как интереснее

Описание мира, в котором предстоит найти свое место персонажам игроков, намеренно дано широкими мазками. Не бойтесь добавлять в него что-то свое, хотите - перепишите его хоть целиком! То же самое касается предметов снаряжения, персонажей, ходов - придумывайте, пробуйте, улучшайте свои игры.

Передайте атмосферу

Мир «ЭШ» задуман как кривое отражение Викторианской Англии из нашей реальной истории. Постарайтесь передать игрокам ощущение переполненного индустриального города, чудес технического прогресса, социального расслоения, повсеместного упадка нравов при внешнем благополучии. Добавьте мистики и фантастики по вкусу.

Поменяйте то, что следует

Правила в целом написаны так, что предполагают игру в пределах одного из городов Великой Лиги и Пограничья, с персонажами в европеоидном стиле. Вы вольны играть в Царстве, Султанате или в сердце Черного континента, но тогда, вероятно, стоит поменять имена и названия так, чтобы они больше подходили месту.

Записывайте и используйте

Прежде всего, слушайте игроков. Оброненное ими имя может дать рождение персонажу, который сыграет в истории важную роль. Записывайте имена, названия, какие-то примечательные факты. Между делом думайте, как их можно использовать в игре. Не обязательно вводить их сразу и надолго, но неожиданная деталь, вроде телеграммы от уехавшего в экспедицию друга, может приятно удивить игрока.

Будьте поклонником персонажей игроков

Именно персонажи игроков - центральные фигуры вашей игры. Дайте им действовать! Опустите всё скучное и повседневное и сконцентрируйтесь на неожиданном, интересном, опасном. Они герои, а не канцелярские крысы (а если кто-то и канцелярская крыса, то матерая и наглая).

Ходы Мастера

Ходы Мастера - это то, как меняется мир из-за действия персонажей игроков. Как правило, они логично следуют из повествования. В целом, Мастер должен делать ход, когда:

- кто-то из игроков бросил 6- во время своего хода.

- все ждут, что же произойдет дальше.

- игроки дали вам великолепную возможность.

Вот список ходов Мастера, которые он может в таких случаях сделать:

Подвергнуть кого-то опасности

Обострите конфликт, сломайте доски под ногами, поверните прожектор прямо на них! Пусть действуют в ситуации риска!

Нанести Урон

Если персонаж подставился, самое время показать ему, что и мастерские персонажи обладают оружием, а окружение вовсе не так безопасно, как он думал.

Поставить перед выбором

Спасти старого друга или влиятельного политика? Предать или сдержать слово? Какую сторону выбрать? Пусть игрок выбирает и справляется с последствиями.

Показать игроку дурную сторону его снаряжения, хода или истории

Капсула с эфиром треснула и протекла, история из прошлого внезапно испортила всё дело, а полисмен спешит забрать у персонажа открыто носимую винтовку. Обстоятельства изменились.

Показать влияние Немезиды

Над каждым персонажем нависает тень того, кто мешает ему жить. Время продемонстрировать игрокам мощь их Немезиды!

Продвинуть стрелки Напасти

Всё ближе закрытие квартала на бессрочный карантин. Всё больше признаков того, что революционеры поднимут бунт. Пусть наступит следующий час Напасти и осложнит персонажам жизнь.

Показать надвигающуюся угрозу

В собравшейся толпе всё больше поддерживающих фанатичного оратора. Оккультисты затянули странный речитатив, и в воздухе запахло гнилью. Напряжение нарастает, и скоро выльется в реальную угрозу, если не предпринять что-то прямо сейчас.

Сделать ход мастерского персонажа или окружения

Если игроки как-то затронули мастерского персонажа или окружение, логично использовать именно его ход. Пусть громила швырнет персонажа игрока через всю пивную! Пусть пули пройдут через изверга-тень и не причинят ему вреда!

Дать игроку шанс

Всё будет плохо, очень плохо, если прямо сейчас именно этот персонаж не вмешается в ситуацию! Пусть персонаж одного из игроков покажет себя во всей своей красе. Это его минута славы.

Спастись от неприятностей

Когда вы действуете, игнорируя угрозу, или подвергаетесь опасности, опишите, как вы противостоите ей и бросьте...

+Мощь, если физически преодолеваете препятствие;

+Координация, если уклоняетесь и ускользаете;

+Восприятие, если успех заключается в своевременном действии;

+Интеллект, если проявляете гибкость мышления;

+Воля, если демонстрируете крепость нервов и твердость характера;

+Влияние, если используете репутацию, харизму и статус.

На 10+ вы успешно спасаетесь от неприятностей. На 7–9 Мастер предложит вам худший исход, невыгодную сделку или тяжкий выбор.

Помочь или помешать

Когда вы делом помогаете или мешаете кому-то, с кем у вас есть Узы, бросьте +число Уз. На 10+ он получает бонус +1 или штраф -2 к своему следующему броску (на ваш выбор). На 7–9 вы при этом подверглись опасности, встретили отпор или что-то утратили.

Договориться

Когда у вас есть рычаг воздействия на персонажа Мастера, бросьте +Влияние. Рычаг – это то, в чем персонаж нуждается или чего желает. На 10+ он выполнит просьбу, если вы пообещаете ему желаемое. На 7–9 что-то требуется предоставить сразу.

Убедить

Когда вы внушаете что-то персонажу Мастера, и вам не к чему прибегнуть, кроме как к собственной силе убеждения, бросьте +Воля. На 10+ он примет ваши слова на веру. На 7-9 довольно скоро он начнет сомневаться.

Припомнить

Когда вы пытаетесь вспомнить что-то ранее узнанное, бросьте +Интеллект. На 10+ Мастер сообщит вам что-то интересное и полезное, связанное с вспоминаемым. На 7–9 Мастер сообщит что-то интересное, но пользу вам придется извлечь самостоятель но. Мастер может спросить, откуда вам это известно.

Взять себя в руки

Когда вы видите нечто шокирующее или паникуете, бросьте +Воля. На 10+ вы справляетесь с приступом ужаса. На 7-9 тоже, но выберите 1 пункт из списка:

- Вы получаете штраф -1 ко всем броскам против источника ужаса, пока он не скроется

- Вы или ваш соратник (по выбору Мастера) становитесь целью источника ужаса

Дать жару!

Когда вы сражаетесь с врагом в ближнем бою, бросьте +Мощь. На 10+ нанесите противнику Урон и уйдите от его ответной атаки. На 7–9 вы наносите противнику Урон, а он наносит Урон вам.

Дать залп

Когда вы делаете выстрел из оружия дальнего боя, потратьте 1 Боезапас оружия и бросьте +Восприятие. На 10+ нанесите Урон противнику. На 7–9 вы наносите противнику Урон, но выбираете 1 пункт из списка:

- Вам пришлось занять опасную позицию, Мастер опишет детали;

- Выстрел получился неудачным, уменьшите наносимый Урон на 1;

- Пришлось выстрелить несколько раз, уменьшите Боезапас оружия до 0. Этот пункт можно выбрать, только если оставшийся Боезапас больше 0.

Нанести Урон

Когда вы наносите Урон, бросьте X шестигранных кубиков, где X - наносимый Урон. За каждый результат 4 и больше у меньшите Здоровье цели на 1. За каждую 6 немедленно добросьте еще один кубик (если снова выпадет 6, продолжайте добрасывать кубики).

Получить свое

Когда вы теряете Здоровье, зачеркните соответствующее число ячеек в своем буклете. Если в буклете не осталось незачеркнутых ячеек, вы получили Травмы: у вас постоянный штраф -1 ко всем броскам, а броски «6» на ход Нанести урон оружием ближнего боя больше не позволяют кидать дополнительные кубики.

Когда вы теряете Здоровье, и у вас не хватает пустых ячеек, чтобы отметить это, бросьте +Мощь. На 10+ вы падаете без сознания, но соратники могут попытаться привести вас в чувство. На 7–9 вы получили серьезные раны, и если в ближайшее время не получите медицинскую помощь, покинете мир живых. На 6- вам не повезло, ваша история закончилась. Создайте нового персонажа, если хотите продолжить игру.

Восстановиться

Когда вы отдыхаете 8 часов, вы очищаете 1 ячейку Здоровья. Когда вы отдыхаете в течение суток, вы очищаете все ячейки Здоровья. Когда вы отдыхаете не менее недели, вы излечиваете Травмы.

Прикрыть спину

Когда вы защищаете от нападения кого-то или что-то, бросьте +Координация. На 10+ получите запас 2. На 7-9 – запас 1. Когда атакуют то, что вы защищаете, вы можете тратить запас в соотношении один к одному на пункты из списка (но не на одинаковые):

- Урон или эффект от атаки ополовинивается;

- Атакующий предоставляет возможность; воспользовавшийся ей союзник получает бонус +1 к следующему броску на ход против него;

- Вы немедленно можете Дать жару или Дать залп по противнику, если способны на это.

Отправиться в путь

Когда вы собираетесь отправиться известным транспортным маршрутом, бросьте +Влияние. На 10+ вы покупаете услуги перевозчика за разумную цену. На 7–9 то же самое, но в дороге случится н еприятное происшествие на выбор Мастера.

Оценить ситуацию

Когда вы внимательно изучаете обстановку или персону, бросьте +Восприятие. На 10+ задайте Мастеру 3 вопроса из списка. На 7–9 задайте Мастеру 1 вопрос из списка. Получите бонус +1 на следующий ход, учитывающий ответы.

- Что здесь недавно произошло?

- Что вот-вот случится?

- Чего мне стоит опасаться?

- Что здесь есть полезного или ценного для меня?

- Кто здесь может считаться главным?

- Что здесь не то, чем кажется?

Взломать

Когда вы взламываете замок двери или что-то подобное, бросьте +Восприятие. На 10+ выберите 2 пункта из списка. На 7–9 выберите 1 пункт из списка.

- Взлом не занял много времени.

- Взлом не привлек лишнего внимания.

- Взлом незаметен без детального осмотра.

Починить

Когда вы беретесь за починку сломанного предмета, бросьте +Интеллект. На 10+ выберите 2 пункта из списка. На 7–9 выберите 1. На 6- предмет приходит в негодность.

- Ремонт не займет много времени.

- Ремонт возможно провести без специального оборудования.

- В первый раз используя отремонтированный предмет, получите бонус +1 к броску.

Пополнить запасы или кошелек

Когда вам надо что-то приобрести или продать, и это легко можно сделать там, где вы находитесь, вы делаете это обычным образом. Если нужно купить или продать что-то Экзотическое, бросьте +Влияние. Если у требуемого несколько разных свойств (Экзотическое), получите штраф -1 к броску за каждое такое свойство после первого. На 10+ вы находите, с кем можно поторговать. На 7–9 вам прежде придется завоевать его доверие.

Поднять тяжести

Когда вы берете новый предмет снаряжения, соответственно отметьте занятую Грузоподъемность в количестве, равном Весу предмета. Если у вас занята вся Грузоподъемность, получите штраф -1 ко всем броскам Мощи, Координации и Восприятия, пока не освободите хотя бы одну единицу. Если вся Грузоподъемность занята, вы можете брать только предметы с Весом 0. Если вся Грузоподъемность занята, но вы поднимаете еще больше Веса, то вы автоматически провалите следующий бросок и выроните лишний Вес, если не избавитесь от него раньше.

Разорвать Узы

Один раз за игровую встречу, когда вы чувствуете, что изменили свое отношение к персонажу, с которым у вас есть Узы, вы можете обсудить это с контролирующим его игроком и при его согласии объявить Узы разорванными. Вы вычеркиваете разорванные Узы - они более не существуют для целей игромеханики - и отмечаете себе единицу Опыта. Сформулируйте с Мастером новые Узы для того же или другого персонажа.

Получить Опыт

Отметьте единицу Опыта, каждый раз, когда:

- выбрасываете 6- при броске

- разрываете Узы с одним из персонажей игроков

- побеждаете значимого противника. Мастер скажет, когда отметить Опыт за этот пункт.

- узнаете значимый секрет. Мастер скажет, когда отметить Опыт за этот пункт.

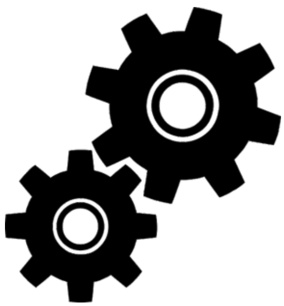
- на шаг приближаетесь к решению проблемы со своей Немезидой. Мастер скажет, когда отметить Опыт за этот пункт.

Стать лучше

Когда вы накопили отмеченные единицы Опыта в количестве 6+текущий уровень, вы можете потратить свободный день на осмысление своего пути совершенствования. Когда вы делаете это, очистите 6+текущий уровень отмеченных единиц Опыта, повысьте свой уровень на 1 и либо получите +1 к одной из Характеристик, либо возьмите новый Сложный ход своего буклета

Каждое повышение Характеристик вы можете выбрать только один раз, кроме повышения одной Характеристики по вашему выбору, которую вы можете повысить два раза.

Ваш уровень не может превышать 10. Если вам хватает Опыта на повышение с 10 уровня до 11, вместо этого выберите буклет персонажа, незадействованный в игре. Возьмите его и создайте нового персонажа 1 уровня. Это ученик и последователь вашего предыдущего персонажа, теперь вы играете за него. Старый персонаж становится персонажем Мастера и может оказывать разумную помощь своему ученику и бывшим соратникам.



ПРОЙДОХА

Имя ______________

Опыт ______________

Уровень ____________


Мощь


Координация


Восприятие


Интеллект


Воля


Влияние

Узы:

Как-то вы провернули вместе с _________ одно дельце.

Вы замешаны в одной неприятной истории, связанной с _________.

Вы считаете, что _________ мог бы далеко пойти в преступной среде.

_________ всё время пытается проповедовать вам о недопустимости вашего образа жизни.


Урон кулака


Благосостояние

(начальное 2)


Здоровье


Травмы

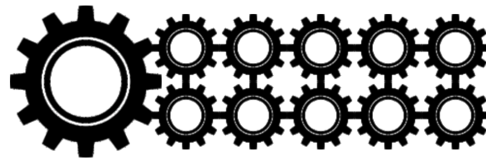
Предыстория (выберите 1 пункт):

- Вы были мошенником и представали перед публикой лицом. Правда, не своим. Получите набор гримера (Вес 1).
- Вы не боялись крови, тем более что мертвые не болтают. Получите саблю (Вес 1) и повысьте счетчик пунктов Розыска на +1.
- Вы предпочитали тихую работу с замками. Получите набор взломщика (Вес 1).

Немезида (выберите 1 пункт и назовите): _________________

- Ретивый детектив, идущий по вашему следу.
- Преступный воротила, которому вы перешли дорогу.
- Бывший напарник, с которым пришлось распрощаться.

Грузоподъемность



Снаряжение:

Хорошая кожаная куртка (Вес 1);

Кастет (Вес 0).

____

____

____

____

____

Стартовые ходы:

РОЗЫСК ⚙⚙⚙

Разыскивается!

Вы – не просто преступник, а своего рода знаменитость. Когда нужно, вы можете задействовать свои криминальные связи во благо своей команды. Но чем заметнее ваша активность, тем более рьяно за вами охотятся власти.

Вы начинаете игру со счетчиком пунктов Розыска, равным 0. Максимум счетчика ваших пунктов Розыска равен +3. Каждый раз, когда ваше участие в значительном противозаконном деле становится очевидным для полиции, повышайте счетчик на +1. Убирать пункты Розыска можно с помощью значительных взяток высшим полицейским чинам.

Криминальный авторитет

Вы можете бросать +Розыск вместо +Влияние или +Воля, когда желаете Договориться, Убедить или Пополнить запасы или кошелек в криминальной среде.

Это был он! Или нет?

Когда у служителей закона есть возможность хорошо вас рассмотреть, бросьте +Розыск. На 6- Мастер не делает ход, и вы отмечаете единицу Опыта, если рассказываете, как отвели от себя подозрение. На 10+ вас узнают и постараются обезвредить. На 7–9 у вас есть немного времени, чтобы скрыться, пока полиция не поймет, что вы – это вы.

Сложные ходы:

⚙ **Подлый удар**

Когда вы наносите Урон противнику, у которого уже не полное Здоровье, получите для используемого оружия Пробивание +1.

⚙ **Черный ход**

Когда вы Оцениваете ситуацию, добавьте в список вопрос:

- Как можно быстро убраться отсюда?

При броске 12+ задайте этот вопрос бесплатно.

⚙ **Друг-контрабандист**

Выберите тип свойства Экзотическое (Военное, Нелегальное или Эфирное). Когда вы Пополняете запасы или кошелек и у вас есть время, вы можете игнорировать этот тип свойства.

⚙ **Удар в спину**

Когда вы атакуете беззащитного или неожидающего того противника в ближнем бою, вы можете просто нанести Урон или бросить +Восприятие. На 10+ выберите два пункта. На 7–9 выберите один:

- Вы наносите Урон +1.
- Вы создаете шанс, которым можно потом воспользоваться. Следующий персонаж игрока, делающий ход против цели, получает бонус +1 к броску.
- Вы не вступаете в рукопашную и можете быстро отступить от цели.

⚙ **Всё свое ношу с собой**

Получите +1 к максимальной Грузоподъемности.

⚙ **Ловкий малый**

Вы поддерживаете свое существование на уровне на 1 выше вашего текущего Благосостояния бесплатно.

Следующие ходы можно брать только при повышении уровня до 7 или выше.

⚙ **Безликий**

Вы получаете штраф -1 к броску на ход Это был он! Или нет?

⚙ **Легенда**

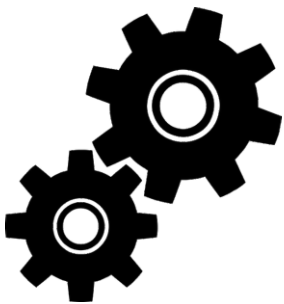
В прямом столкновении с криминальным элементом вы можете бросить +Розыск, чтобы назвать свое имя. На 7+ мелкая шушера постарается сбежать с поля боя. На 10+ вы получаете бонус +1 на следующий ход против каждого из оставшихся.

⚙ **Нюх на неприятности**

Если вы попали в засаду или ловушку, вы всё равно можете сделать ход первым.

⚙ **Ценные связи** (требуется Друг-контрабандист)

Выберите дополнительное свойство Экзотическое (Военное, Нелегальное или Эфирное) для хода Друг-контрабандист.



ЭФИРОМАНТ

Имя ______________

Опыт ______________

Уровень ____________



Мощь



Координация



Восприятие



Интеллект



Воля



Влияние

Узы:

Вам кажется, что _________ подумывает сдать вас правительству.

_________ иногда говорит, что ваши силы нечестиво.

_________ признался вам, что порой завидует вашим способностям.

Однажды _________ сильно помог вам, принеся неизвестно откуда пузырек эфира.



Урон кулака



Благосостояние

(начальное 3)



Здоровье



Травмы

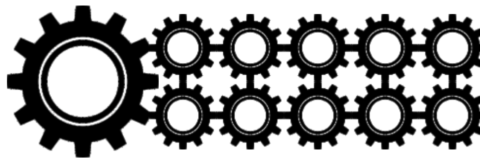
Предыстория (выберите 1 пункт):

- После обретения сил вы отправились странствовать по миру, чтобы всё обдумать. Уменьшите в начале игры персожем Благосостояние на 1 и получите рюкзак путешественника (Вес 3).
- Вы присоединились к группе культистов, чтобы развивать свой дар, но от нее давно не было вестей. Получите перстень-печатку с символом этой группы (Цена 3; Вес 0).
- Вы практиковали свое умение на отбросах общества. Получите 2 единицы Опыта, и кто-то довольно значительный в преступном мире имеет на вас зуб.

Немезида (выберите 1 пункт и назовите): _______________

- Правительственный агент, жаждущий поставить вас на службу политикам.
- Сумасбродный колдун, считающий вас своим соперником.
- Самозваный охотник на колдунов, каким-то образом прознавший о вас.

Грузоподъемность



Снаряжение:

Одежда приличная (Вес 1);

Пузырек эфира (Вес 0).).

____

____

____

____

____

Стартовые ходы:

Силы эфироманта

СТРЕСС ⚙⚙⚙ ⚙

Выберите две силы, которыми владеете:

⚙ Телекинез

Обычная сила: вы можете переместить какой-либо не очень крупный предмет в пространстве поблизости от себя на расстояние Близко или Рядом. Великая сила: вы можете переместить что-то немногим больше человека.

⚙ Проведение энтропии

Обычная сила: вы наносите противнику или объекту на расстоянии Близко или Рядом Урона 2 со свойствами Пробивание 2, Эфирное. Великая сила: на расстоянии Близко или Рядом вы наносите Урон 3, и обычный урон – на расстоянии Далеко.

⚙ Помрачение

Обычная сила: персонаж Близко или Рядом с вами некоторое время видит галлюцинации. Великая сила: вы можете придать галлюцинациям конкретный вид.

⚙ Ясновидение

Обычная сила: бросьте кубик; вы можете заменить им один любой брошенный вами кубик; эффект Ясновидения пропадает, если вы сделаете ход Явить силу до замены кубика или потеряете концентрацию. Великая сила: вы можете заменить кубик, брошенный любым персонажем в вашем присутствии.

⚙ Зов

Обычная сила: вы можете передать в мысли разумного персонажа Близко или Рядом с вами одну фразу; эффект Зова пропадает, если вы сделаете ход Явить силу или потеряете концентрацию. Великая сила: если получивший ваш Зов персонаж действует в соответствие с фразой, он получает +1 на бросок хода; если наперекор ей, то -1 на бросок.

Явить силу

Когда вы хотите воспользоваться своим даром, выберите известную вам силу эфироманта и бросьте +Воля. На 7+ вы успешно применяете обычную силу. На 10+ вы можете вместо этого получить 1 пункт Стресса и применить великую силу.

Стресс

Когда вы Получаете свое или того требует ход, отметьте 1 пункт Стресса. Ваш максимум пунктов Стресса равен 3. Если у вас максимум отмеченных пунктов Стресса, вы не можете Явить силу. Вдыхание паров эфира очищает все пункты Стресса.

Сложные ходы:

⚙ Познание сокрытого

Выберите дополнительную известную силу эфироманта.

⚙ Буйство эфира

Если у вас не набран максимум отмеченных пунктов Стресса, вы можете отметить их все, чтобы автоматически Явить великую силу.

⚙ Душевное умиротворение

Ваш максимум пунктов Стресса равен 4.

⚙ Мастер

Выберите силу эфироманта, которой владеете. Вам не нужно получать Стресс, чтобы воспользоваться ее великой силой.

⚙ Помутнение рассудка

Когда вы пытаетесь кого-то Убедить, вы можете получить 1 пункт Стресса, чтобы засчитать результат 6- как 7-9.

⚙ Шепот эфира

Когда вы пытаетесь Оценить ситуацию или Припомнить что-то, после броска вы можете получить 1 пункт Стресса, чтобы получить +1 к результату.

Следующие ходы можно брать только при повышении уровня до 7 или выше.

⚙ Великий мастер (Требуется Мастер)

Когда на ход Явить силу вы выбрасываете 12+, вам не нужно получать Стресс, чтобы воспользоваться великой силой.

⚙ Укрощение нрава

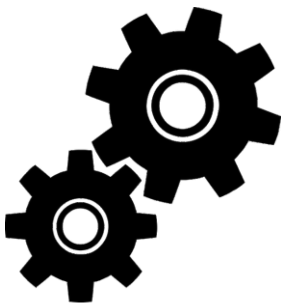
Если вы не воспользовались возможность применить великую силу, очистите 1 пункт Стресса.

⚙ Неразгаданный секрет

Выберите дополнительную известную силу эфироманта. Вы не можете пользоваться ее великой силой.

⚙ Дух превыше плоти

Когда вы должны отметить 1 пункт Стресса, вместо этого вы можете зачеркнуть 1 ячейку Здоровья.



ИСКАЖЕННЫЙ

Имя ______________

Опыт ______________

Уровень ____________



Мощь



Координация



Восприятие



Интеллект



Воля



Влияние

Узы:

Вы знали ________ еще до того, как открыли в себе зверя.

Вы просили ________ убить вас в случае полной утраты контроля.

________ видел вас в наихудший ваш час.

Иногда вам кажется, что ________ предпочтет видеть рядом с собой зверя, а не вас.



Урон кулака



Благосостояние

(начальное 1)



Здоровье



Травмы

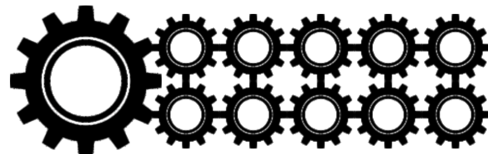
Предыстория (выберите 1 пункт):

- Вы были эфироманом, но завязали… кажется. Получите пузырек эфира (Вес 0).
- Некоторое время вы добывали кровь на подпольных боях. Получите дубинку (Вес 1) и хорошую кожаную куртку (Вес 1), и на городском дне вас знают в лицо.
- После вашего заражения семья пыталась помочь вам нестандартными методами. Получите защитный амулет (Вес 0).

Немезида (выберите 1 пункт и назовите): ________________

- «Сознательный» родич, которому выгодно сдать вас гвардии.
- Могущественный родственник жертвы вашего голода.
- Давний друг, считающий, что вам лучше умереть, чем жить зверем.

Грузоподъемность



Снаряжение:

Одежда ношеная (Вес 1);

Вещица, напоминающая о жизни без зверя (Цена 2; Вес 0).

____

____

____

____

____

Стартовые ходы:

Бешенство ⚙⚙⚙ ⚙⚙

Высвободить зверя

Когда вы даете проявиться своей хищной сущности, бросьте +Мощь. На 10+, выберите 3 пункта. На 7–9, выберите 2:

- Урон вашего кулака увеличивается на +2.
- Ваш кулак получает свойство Пробивание 1.
- Ваш кулак получает свойство Сокрушительное.
- Ваш кулак получает свойство Укрепленное.

На 6–, вы выбираете 1 пункт, но получаете 1 пункт Бешенства.

Эффект хода закончится, когда обстановка станет безопасной или вы потеряете сознание.

Кровопийца

Вы можете получить 1 пункт Бешенства и выпить свежей крови другого человека, чтобы восстановить 1 ячейку Здоровья.

Бешенство

Каждый раз, когда вы Получаете свое, или того требует ход, вы получаете 1 пункт Бешенства. Ваш максимум пунктов Бешенства равен 3. Если вы должны получить пункт Бешенства, но уже набрали максимум, вы впадаете в буйство и опасны для всех окружающих, пока не потеряете сознания от ран, усталости или голода.

Каждый раз, когда вы Восстанавливаетесь, вы теряете все пункты Бешенства.

Сложные ходы:

⚙ **Зверь на поводке**

Ваш максимум пунктов Бешенства увеличен до 4.

⚙ **Затаившийся зверь**

Если вы прячетесь в укрытии или тенях, вы можете Высвободить зверя, чтобы внезапно атаковать.

⚙ **Кипящая кровь**

Если у вас больше 1 пункта Бешенства, на ход Высвободить зверя вы можете выбрать дополнительный пункт.

⚙ **Угрызения совести**

Вы можете зачеркнуть 1 ячейку Здоровья, чтобы потерять все пункты Бешенства.

⚙ **Аура хищника**

Вы можете бросать +пункты Бешенства, когда хотите кого-то Убедить, угрожая.

⚙ **Уличный зверь**

Если вы Высвободили зверя, городские животные, вроде крыс или собак, будут стараться держаться от вас подальше.

Следующие ходы можно брать только при повышении уровня до 7 или выше.

⚙ **Раненый зверь**

Когда у вас не полное Здоровье, повысьте Урон от используемого оружия ближнего боя на +1.

⚙ **Зверь на цепи** (требуется Зверь на поводке)

Ваш максимум пунктов Бешенства увеличен до 5.

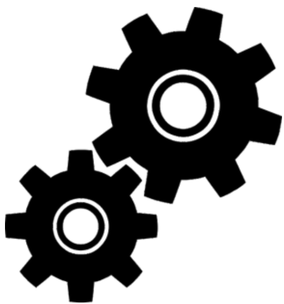
⚙ **Сорвавшийся с цепи зверь**

Вместо того, чтобы Взять себя в руки, вы можете получить 1 пункт Бешенства, чтобы автоматически получить 10+ и немедленно Высвободить зверя.

⚙ **Хищная магия**

Когда вы хотите Высвободить зверя, после броска вы можете получить 1 пункт Бешенства, чтобы добавить к списку выбора еще 2 пункта:

- Ваш кулак получает свойство Рядом.
- Ваш кулак получает свойство Разлет.
- Ваш кулак получает свойство Эфирное.



ВЕТЕРАН

Имя ______________

Опыт ______________

Уровень ____________


Мощь


Координация


Восприятие


Интеллект


Воля


Влияние

Предыстория (выберите 1 пункт):

- Вы служили в военной полиции. Получите револьвер (Вес 1) и боеприпасы к нему (Вес 0). Удивительно, но солдаты нутром чуют, кем вы были до отставки. Вы им не нравитесь.
- Вы служили в кавалерии. Получите палаш (Вес 2). У вас характерные кривые ноги.
- Вы служили в пехоте и кое-что поняли в этой жизни. Получите винтовку (Вес 3). Тщательная проверка покажет, что она украдена с армейского склада.

Немезида (выберите 1 пункт и назовите): _______________

- Самовлюбленный офицер, чью карьеру вы пустили под откос.
- Иностранный шпион, чью операцию вы ненароком сорвали.
- Комиссар военной полиции, у которого на ваш счет есть подозрения.

Узы:

_________ напоминает вам вашего друга по казарме. Вы не можете потерять и его тоже.

У _________ характер точь-в-точь как у вашего командира.

На лице _________ вы видите отпечаток еще большей боли, чем когда всматриваетесь в зеркало.

На _________ можно положиться, он всегда прикроет вам спину.


Урон кулака

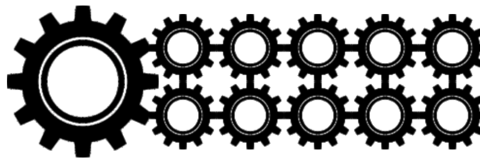

Благосостояние

(начальное 3)


Здоровье


Травмы

Грузоподъемность



Снаряжение:

Армейское снаряжение (Вес 2);

Набор заслуженных медалей (Цена 4; Вес 0).

____

____

____

____

____

Стартовые ходы:

Ноют старые кости

Характеристика, которой вы во время создания персонажа присвоили значение -1, не может быть увеличена никаким образом. Расскажите, что с вами случилось Там.

Мундир говорит сам за себя

Когда вы открыто или вскользь напоминаете новому знакомцу о своем военном прошлом, бросьте +Влияние. На 10+ он впечатлен вашими свершениями и готов пойти на некоторые уступки из уважения. На 7-9 его отношение к вам немного улучшается, и только. На 6- что-то вызывает раздражение собеседника, и поладить с ним будет сложнее.

Рука помнит

Выберите или ход Дать жару, или ход Дать залп. Вы получаете бонус +1 к этому ходу.

Сложные ходы:

Защитник

Когда вы пытаетесь Прикрыть спину, вы получаете на 1 запас больше, даже в случае провала.

Допрос в полевых условиях

Когда вы жестко допрашиваете кого-то, бросьте +Восприятие. На 10+ задайте 3 вопроса из списка ниже. На 7-9 задайте 2 вопроса:

- С кем ты связан?
- Каков был твой план действий?
- Кто будет тебя искать?
- В чем твоя слабость?

В случае провала всё равно задайте 1 вопрос, однако допрашиваемый не выдерживает и ломается (физически или умственно), и кто-то узнает о том, что вы сделали.

Резня

Когда вы пытаетесь Дать жару, вы можете получить штраф -1 к броску, чтобы в случае успеха нанести +1 Урон.

Лучше я, чем кто-либо другой

Когда кто-то Близко или Рядом от вас пытается Спастись от неприятностей, вы можете вместо него заплатить цену провала или частичного успеха.

Просто привыкнуть надо

Вы игнорируете свойства Неповоротливое и Ненадежное у используемого вами оружия.

Особое отношение

Вы игнорируете свойство Экзотическое (Военное), когда хотите Пополнить запасы или кошелек.

Следующие ходы можно брать только при повышении уровня до 7 или выше.

Как раз вовремя (Требуется Защитник)

Когда вы Прикрываете спину, вы можете потратить 2 запаса, чтобы защищаемое вами полностью избежало последствий атаки.

Бывало и хуже

Когда вы вынуждены кидать кубики на ход Получить свое, получите бонус +1 к броску.

На пределе возможного

Когда вы выбрасываете на свой ход 6-, вы можете вместо этого получить результате 10+. Объясните, как вы спасли положение. Вы не можете воспользоваться этим ходом до тех пор, пока не Восстановитесь.

Смерть во плоти

Своими успешными атаками вы наносите +1 Урон.